

## บทที่ 5

### รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต

การศึกษาวิจัยเรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะตอบคำถามปัญหาวิจัยในข้อที่ 2 เรื่องรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นแนวทางในการวิเคราะห์

โดยผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อความสนทนา (social interaction) ของผู้ใช้บริการสื่อสารในห้องสนทนาจำนวน 3 เว็บไซต์ คือ <http://www.thaimate.com> <http://www.sanook.com> และ <http://www.yummyai.com> จากการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ซึ่งเป็นข้อความที่เป็นบทสนทนาของผู้ใช้บริการที่พิมพ์ติดต่อสื่อสารกัน การสัมภาษณ์ผู้สนทนาในอินเทอร์เน็ต จำนวน 20 คน ที่มีทั้งเพศชาย และ เพศหญิง รวมทั้งศึกษาจากเอกสารและข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตจัดได้ดังนี้

#### 5.1 การใช้ภาษาเขียน

เนื่องจากการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารระหว่างคู่สนทนาด้วยการพิมพ์อักษร หรือสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากข้อมูลงานวิจัยนี้พบการสื่อสารด้วยรูปแบบการใช้ภาษา ดังนี้

##### 5.1.1 การใช้อักษรซ้ำ

การสื่อสารในห้องสนทนาจะเป็นการใช้การพิมพ์อักษรบนแป้นพิมพ์แทนคำพูดเป็นหลัก ดังนั้น การสื่อสารของคู่สนทนาในอินเทอร์เน็ต จึงเป็นการสื่อสารด้วยการใช้พิมพ์เป็นอักษรแทนคำพูดในการสนทนา โดยที่อักษรดังกล่าวจะทำหน้าที่แสดงถึงความรู้สึก อารมณ์ของผู้สนทนา ซึ่งรูปแบบของข้อความหรือคำจะเป็นการพิมพ์อักษรซ้ำ มักพบตำแหน่งของตัวอักษรอยู่ที่ท้ายข้อความหรือคำรูปแบบดังกล่าวเป็นรูปแบบที่แสดงถึงความรู้สึกที่มีมากมาย ต้องการให้ผู้สนทนาที่ออนไลน์อยู่ หรือต้องการให้ทุกคนในห้องสนทนาสนใจหรือได้ยินทั่วกัน

ตัวอย่างรูปแบบอักขรซ้ำที่มักพบอยู่เสมอ

ไปก่อนน้ำจี้ะะะะะะะะะะะะะะะะ

เหงาอึบเป็ง เยยยยยยยยยยยยยยยยยยย

เหงามากกกกกกกก ว่างมากกกกกก

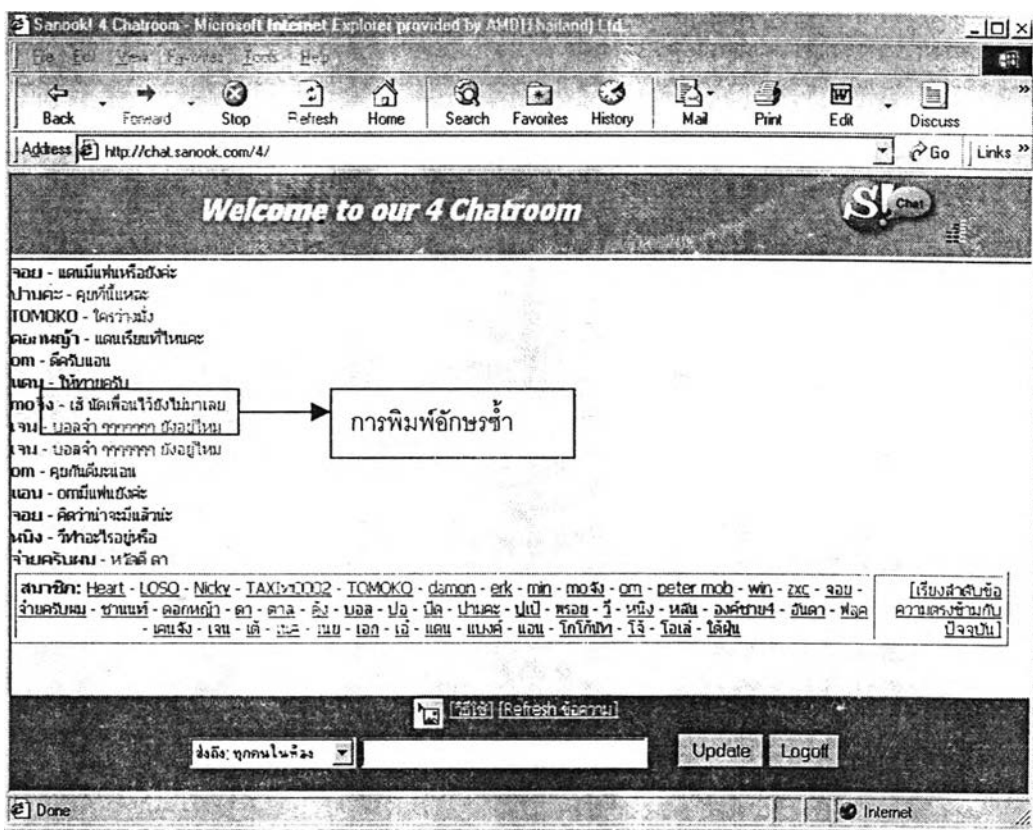
Hellooooooooo

ว้ายยยยยยย

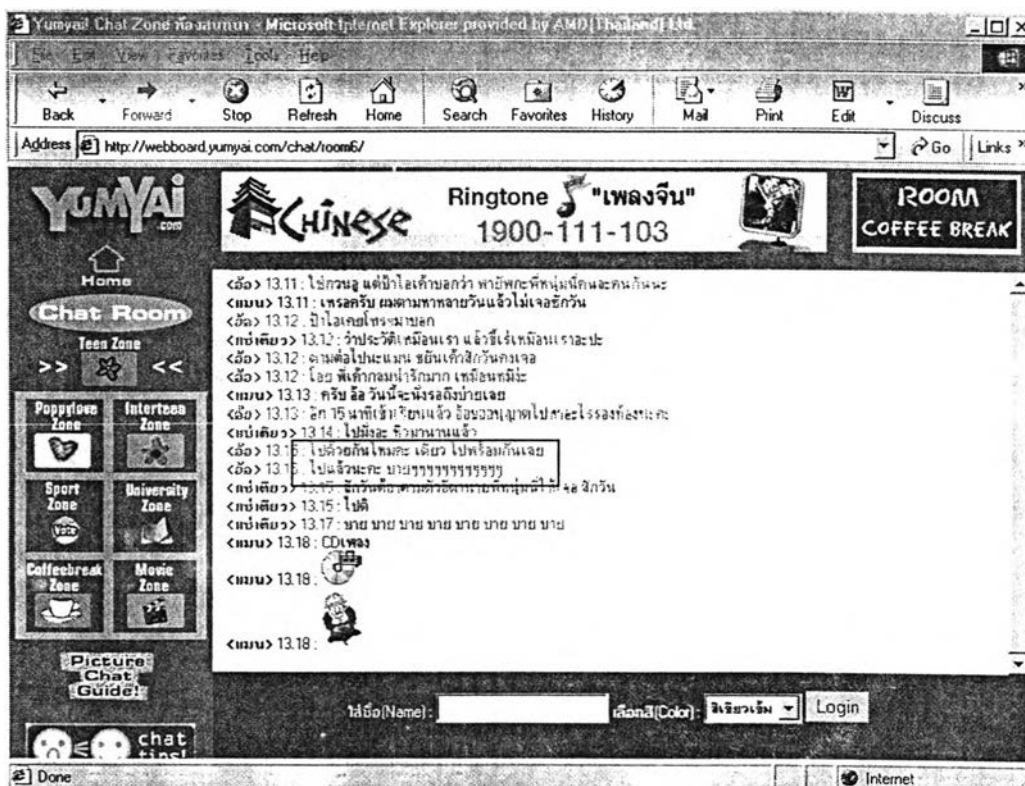
บายยยยยยยยยยยยยยยยย

เอี้ๆๆๆๆๆๆ

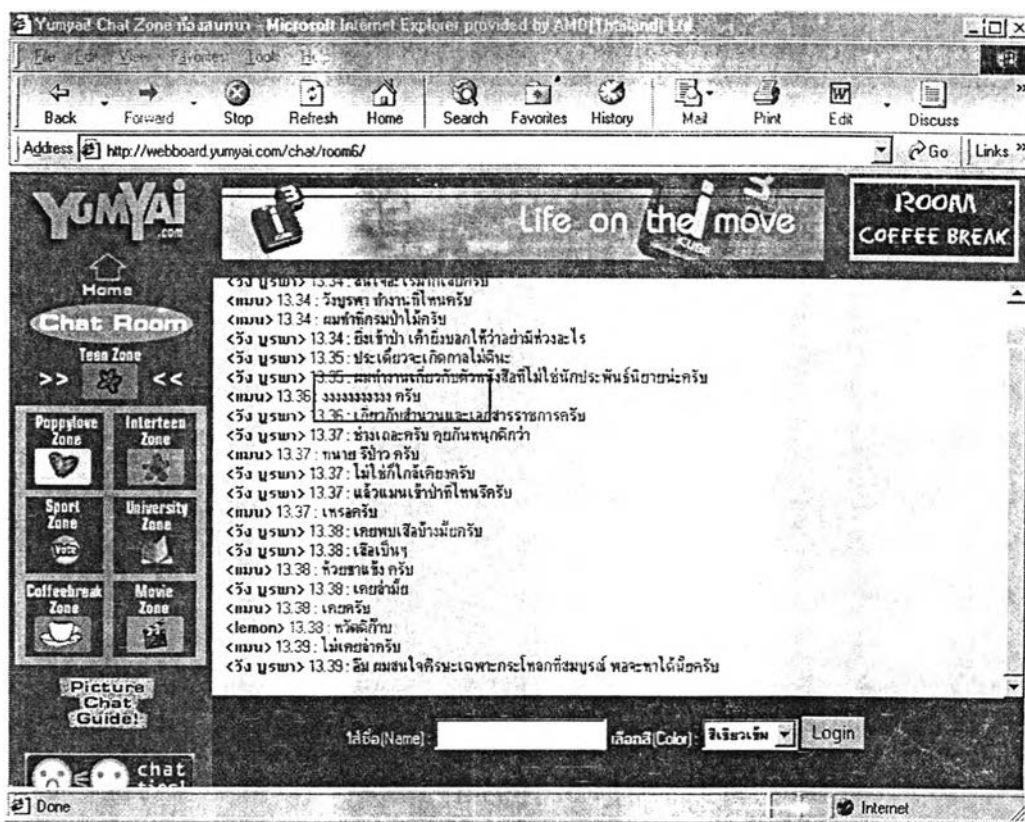
เหงาจิ้งงงงงงง



5.1 ตัวอย่างแสดงอักขรซ้ำในเว็บไซต์ http://www.sanook.com



5.2 ตัวอย่างแสดงอักษรซ้ำในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>



5.3 ตัวอย่างแสดงอักษรซ้ำในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

## 5.1.2 การใช้ข้อความซ้ำ

รูปแบบข้อความที่พบในการสนทนาจะพบเป็นข้อความซ้ำๆ กัน โดยผู้สนทนาต้องการแสดงเจตนาถึงการเรียกร้องความสนใจจากผู้อยู่ในห้องสนทนา เพื่อย้ำให้ผู้อยู่ในห้องสนทนาเห็น เพราะในห้องสนทนาแต่ละห้อง จะมีจำนวนผู้สนทนาจำนวนมากในแต่ละห้อง หากส่งข้อความซ้ำๆ กัน หลายๆ ครั้ง จะทำให้ผู้สนทนาที่กำลังสนทนาอยู่เห็นข้อความ จนเกิดความสนใจและหันมาสนทนาด้วย

ตัวอย่างการใช้ข้อความซ้ำในเว็บไซต์ <http://www.yummyai.com>

<grace> 23.52 : ไม่มีใครอยากคุยกับเราเลย หายกันหมด

<grace> 23.53 : ไม่มีใครอยากคุยกับเราเลย หายกันหมด

<nonlamud> 23.53 : พรุ้งนี้มีเรียนแปล่า ครับ

<grace> 23.55 : ไม่มี

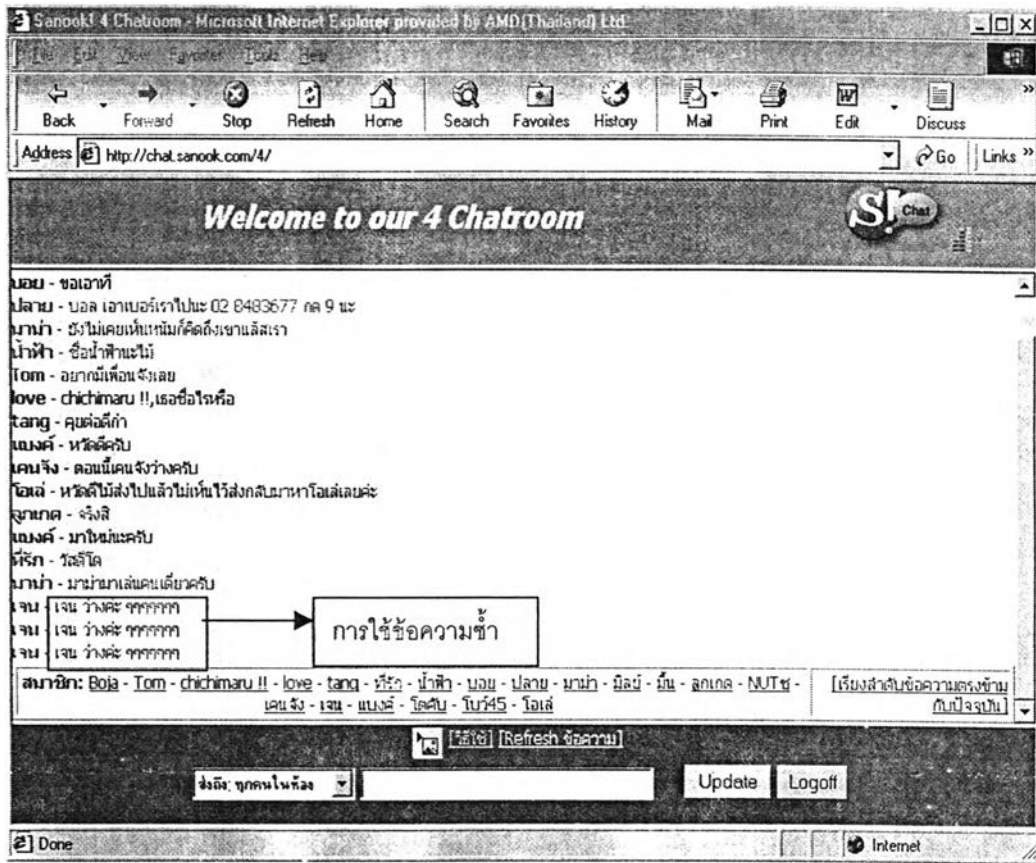
<nonlamud> 23.55 : nonlamud@hotmail.com

<nonlamud> 23.56 : nonlamud@thaimail.com

<nonlamud> 23.56 : ถ้าว่างก็ส่งมาคุยกันได้ ครับ

<nonlamud> 23.56 : ถ้าว่างก็ส่งมาคุยกันได้ ครับ

<grace> 23.57 : bye byc



5.4 อย่างข้อความซ้ำในเว็บไซต์ http:www.sanook.com

### 5.1.3 การเขียนเลียนแบบภาษาพูด

การสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความส่งผ่านคอมพิวเตอร์โดยมักเขียนเลียนแบบภาษาพูด เป็นการสะกดคำที่ไม่คำนึงถึงความถูกต้องในการสะกดคำ แต่คำนึงถึงเสียงที่เกิดจากการสะกด ผู้สนทนาต้องการสื่อถึงเสียงของการสนทนามากกว่าการอ่านข้อความหรือเกิดจากความสะกดก ใน การพิมพ์ข้อความที่สั้นกว่า เช่น การลงท้ายประโยคคำว่า เนี่ย ว่าไง มีย ช่ายปาว ม่ายไป หรือ หัวดี เป็นต้น รูปแบบสนทนาดังกล่าว ผู้สนทนาต้องการแสดงเจตนาเพื่อต้องการให้ คู่สื่อสารรู้สึกเหมือนกำลังสนทนากันอยู่ในบริบทปกติ ทำให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวาในการสนทนาและ รู้สึกเป็นกันเองมากขึ้น

ตัวอย่างรูปแบบการสนทนาที่เลียนแบบภาษาพูดในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

นำหวาน - หัวคิคิคะsi@moff

sherry - หายไปไหนคะ

NOTE - แอมจำ

mi2 - หัวคิ น้ำหวาน

KID - ม่ายบอก

ตัวอย่างรูปแบบการสนทนาที่เลียนแบบภาษาพูดในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

เอ็กซ์ : มาช หัวคิ

เอ็กซ์ : ทำไรอยู่

กะลา : หัวคิเพื่อนๆ มาใหม่มะครี๊วบ

HUNT : หัวคิครี๊วบ

FatboySilm : มีใครอยู่มั๊วครี๊วบ

KID : ม่ายบอก

ball : ยู๊ฮู เอ ยังอยู่มั๊วเน๊ย

#### 5.1.4 การแสดงอารมณ์

เนื่องจากการสื่อสารผ่านรูปแบบการเขียนนั้น ผู้สนทนาไม่สามารถแสดงบอกถึงอารมณ์ของตนได้ชัดเจนเหมือนการสนทนาปกติ ดังนั้น ผู้สนทนาจึงมักใช้คำแสดงอารมณ์ของตนแทน เช่น 55555 ฮ่าฮ่าฮ่า ไอ้โห เป็นต้น ในห้องสนทนาผู้สนทนาจะแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก ในขณะที่สนทนาได้โดยการพิมพ์ ข้อความ ที่แทนอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ในการสนทนา เช่น

**อารมณ์ดี สนุกสนาน หัวเราะ**

ผู้สนทนาจะพิมพ์ข้อความที่อ่านแล้วเปล่งเสียงออกมาเหมือนกับการหัวเราะ เช่น ฮิฮิ

เอ๊กเอ๊ก 5555 เป็นต้น

**อารมณ์เศร้าเสียใจ ร้องไห้**

ผู้สนทนาจะพิมพ์ข้อความที่อ่านแล้วเปล่งเสียงออกมาเหมือนการร้องไห้สะอึกสะอื้น เช่น

แงแง ฮือฮือ เป็นต้น

**อารมณ์ประหลาดใจ ตกใจ หรือ คำอุทาน**

ผู้สนทนาจะพิมพ์ข้อความที่อ่านแล้วเปล่งเสียงออกมาเหมือนการประหลาดใจ ตกใจ

หรือคำอุทาน เช่น โอ๊ยโหย เอ้อเอ้อ โอ๊ะโอ เจ๊ยก เป็นต้น

ตัวอย่างการสนทนาแสดงอารมณ์ดี หัวเราะ ในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

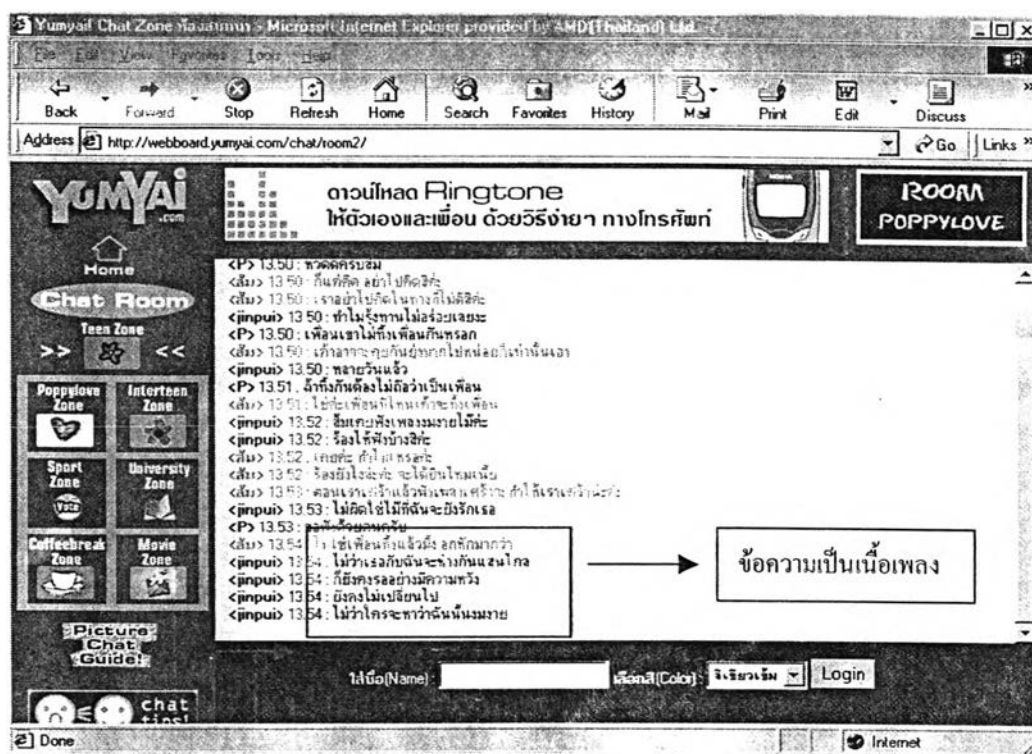
<ยางกซู> 00.33 : สาเกนะมิกี้  
 <ฟ้า> 00.33 : ฟ้าว่าจะ พึ่งเข้ามาตอนดึกก็วันนี้เองละ  
 <มิกี้> 00.33 : ก็ ก็เรียบร้อย แสนดี นะน้องอืออือ  
 <มิกี้> 00.33 : ได้จาก  
 <น้อง> 00.34 : แจ้ ใครก็ได้ช่วยด้วยน้องโคนรูม  
 <อ> 00.34 : วันนี้ก็ใครบ้างลับน้องสาวภานะเซรุ่มหมดแล้ว  
 <น้อง> 00.34 :   
 <ฟ้า> 00.34 : ปกติฟ้าจะเข้ามาตอนบ่ายกะตอนค่ำ  
 <อ> 00.34 : ฟ้าพกเซรุ่มมาป่าวกับ  
 <ยางกซู> 00.34 : ขอคุณล่วงหน้านะมิกี้ คิดแล้วปรีชวปาก   
 <ฟ้า> 00.35 : มีใครทำงานบ้างกะ  
 <มิกี้> 00.35 : ฟ้าเข้าห้องนี้ประจำหรือกะ  
 <ยางกซู> 00.35 : ไว้ลิกตอนจนมุมนะฟ้า

ตัวอย่างการสนทนาแสดงอารมณ์ประหลาดใจ ในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

<grace> 23.45 : เพิ่งเล่นครั้งแรก ชัง งง งง เอ้อเอ้อ  
 <nonlamud> 23.46 : เล่นห้องเดียวลือย่าเล่นหลายห้อง  
 <grace> 23.47 : เล่นห้องเดียวก็จะแยะ จะไปเล่นหลายห้องหรือ  
 <nonlamud> 23.48 : แล้วเล่นเน็ตที่ไหนครับ  
 <grace> 23.49 : ที่บ้านค่า  
 <ทราย> 23.49 : แล้วจะกลับเมื่อไหร่  
 <LoogNam> 23.49 : วันอาทิตย์  
 <ทราย> 23.50 :  ชังอีกตั้งหลายวันเนาะ

### 5.1.5 ข้อความเป็นเนื้อเพลง

การสนทนาในบางครั้งคู่สนทนายังพิมพ์ข้อความเนื้อเพลงลงบนจอคอมพิวเตอร์ เป็นการแสดงออกในรูปแบบดังกล่าว ผู้สนทนามีเจตนาเพื่อปลอบใจ ให้กำลังใจหรือเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจคู่สนทนาแทนคำพูด



5.5 ตัวอย่างแสดงการสนทนาด้วยข้อความที่เป็นเนื้อเพลงในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

### 5.1.6 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย

ผู้สนทนาตั้งใจที่จะสื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษแต่สะกดให้อ่านออกเสียงสื่อความหมายในภาษาไทย เช่น

sawas dee (สวัสดี), sa-bye dee mai (สบายดีมั๊ย), sa-yo-na-ra (ซาโยนาระ) เป็นต้น

### 5.1.7 การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ

เป็นความตั้งใจที่จะใช้อักษรไทยในการสะกดคำที่ออกเสียง และสื่อความหมายในภาษาอังกฤษ โดยผู้สนทนาใช้การสะกดภาษาไทยให้สื่อความหมายได้ในภาษาอังกฤษ หากแปลความหมายจากการอ่านจากตัวอักษรภาษาอังกฤษในภาษาไทยจะไม่สามารถสื่อความหมายได้ แต่หากอ่านออกเสียงจะสื่อความหมายได้ในภาษาอังกฤษ เช่น

วัสยั·เนม

วอท แสบ เฟ่น

ไอ ด้อน โนว



## 5.2 การใช้ปริภาษา (Paralanguage)

ปริภาษา เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา ปริภาษาจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลซึ่งเรียกกันว่า "Meta communication" (อ้างถึงใน ผ่องพรรณ ลวนานนท์, 2545) ได้แก่ เสียงถอนหายใจ เสียงดังมาก ๆ น้ำเสียง ระดับเสียงสูงต่ำ คำอุทาน เช่น คำว่า อือ! จริงเหรอ! ในการเขียนรูปแบบของคำหรือประโยคก็มีความสำคัญต่อการตีความ เครื่องหมายวรรคตอน ตัวสะกด การขีดฆ่า ช่องว่างระหว่างคำ สีของน้ำหมึกที่ใช้เขียน ล้วนแต่มีอิทธิพลเหนือปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้อ่านต่อถ้อยคำทั้งสิ้น

ในการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตที่เป็นการสื่อสารกันโดยการพิมพ์ข้อความสื่อสารกันนั้นจากการเข้าไปมีส่วนร่วมในการสนทนา ประกอบกับการสัมภาษณ์ พบการใช้ปริภาษาเกี่ยวกับการใช้สีของตัวอักษร และการใช้ความเข้มของตัวอักษร เพื่อดึงดูดความสนใจในห้องสนทนา ดังนี้

### 5.2.1 การใช้สีของตัวอักษร

ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต คู่สนทนาจะแสดงออกทางด้านอารมณ์ โดยการแสดงออกในด้านการใช้ภาษา ได้แก่ ข้อความที่สนทนากัน แต่ก็ยังมีการแสดงออกทางอารมณ์ได้อีกทางหนึ่งคือ การเลือกใช้สีของตัวอักษร ในระหว่างการสนทนาสื่อสาร

การใช้สีของตัวอักษรในการสนทนายังเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการสร้างสัมพันธภาพได้ ดังนี้

- การเลือกใช้สีอ่อน เช่น สีเหลือง สีชมพู แทน ความอ่อนหวาน ความเอื้ออาทร
- การเลือกใช้สีโทนสดใส เช่น สีแดง ช่วยในการดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้น้องสนทนา
- การเลือกโทนสีเข้ม เช่น น้ำเงิน บ่งบอกความภูมิฐาน มีความหนักแน่น
- การเลือกสีผสม เช่น สีสลับกัน เพื่อช่วยเรียกร้องและดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้น้องสนทนา

ตัวอย่างการสนทนาด้วยการใช้ตัวอักษรสีต่างๆ กัน ในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

<D> 23.56 : Hi

<D> 23.57 : Hi

<D> 23.57 : Hi

<แมว> 00.16 : ดี หัวดีค๊ะ

<tom> 00.28 : D จ้า

<tom> 00.29 :

grace> 23.45 เพิ่งเล่นครั้งแรก ยัง งง งง เอ้อเอ้อ

การใช้ตัวอักษรสีแดง  
เพื่อเรียกรองความสนใจ

<nonlamud> 23.46 : เล่นห้องเดียวดีวสือย่าเล่นหลายห้อง

<nonlamud> 23.46 :

<grace> 23.47 : เล่นห้องเดียวก็จะแะ จะให้เล่นหลายห้องเหอ

<nonlamud> 23.48 : แล้วเล่นเน็ตที่ไหนครับ

<grace> 23.49 : ที่บ้านค่า

<Solscha> 22.36 : เอามล์เราไหมล่ะครับ

<parajang> 22.36 : เราไม่มีมล์นะ

<Solscha> 22.36 : หรือจะเอาเบอร์ก็ได้ล่ะ

<parajang> 22.37 : ไม่เป็นไรๆ คุยในนี้ง่ายดีนะ

การใช้อักษรสีเขียว เพื่อให้  
เกิดความสบายตาและเป็นกันเอง

<Solscha> 22.37 : เผื่อว่ามีอะไร โทเรปรีกษ เราได้ล่ะ เราอยากเป็นเพื่อนกับเธอนะ

<Solscha> 22.37 : ทำไมละ ไม่อยากรับเราเป็นเพื่อนเหอครับ

<Solscha> 22.38 : แต่ก็ไม่เป็นไรนะ เมื่อปลาไม่เอาก็ไม่เป็นไรครับ

<parajang> 22.38 : เราไม่ชอบคุยโทสับนะ

<Solscha> 22.38 : แล้วเราจะได้คุยกับปลาอย่างไรล่ะครับ

<parajang> 22.39 : ก็ในนี้ง่ายดี

<parajang> 22.39 : ไมก็ irc

<Solscha> 22.40 : irc อย่างไรครับช่วยบอกหน่อยนะปลา เราไม่เข้าใจครับ

<parajang> 22.40 : pirch นะ

## 5.2.2 การใช้ความเข้มของตัวอักษร

การเลือกใช้ตัวอักษรเข้ม หรือตัวหนา เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของความสามารถในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ข้อความเป็นที่สะดุดตาแก่ผู้ใช้ห้องสนทนา หรือเพื่อแสดงอารมณ์ของผู้ส่ง

ตัวอย่างบทสนทนาที่ใช้ตัวอักษรเข้ม ในเว็บไซต์ <http://www.yummyai.com>

**Korn> 22.53 : รู้ไหมครับนอกนั้นผมทำอะไร**

<Arm> 22.53 : นอกนั้น?

<Korn> 22.53 : ข้อความไม่ไป

<Arm> 22.54 : กร นอกนั้นอะไร?

<Arm> 22.54 : ที่รักจ๋า

<Korn> 22.54 : ผมนั่งอิม อยู่หน้าคอมเหมือนคนบ้า

<cheth> 22.54 : บาย นะครับนี่เอง แล้วคุยคุยกันใหม่ มีอะไรก็ mail มาได้

<Arm> 22.54 : **หวานใจสุดสวาทหายากยิ่งหยดย้อย ที่ก็มากกว่าสิ**

<Korn> 22.55 : แค่นี้ก็บ๊ารัก

<Arm> 22.55 : กร ...คนบ้า ๆ

<Arm> 22.55 : เตี ก บั านี

<Arm> 22.55 : ตี อง ตี ด ละ แนนจึ ๓ พื ด้ ย

การใช้อักษรตัวหนาเพื่อให้  
สะดุดตาและแสดงออกถึง  
อารมณ์

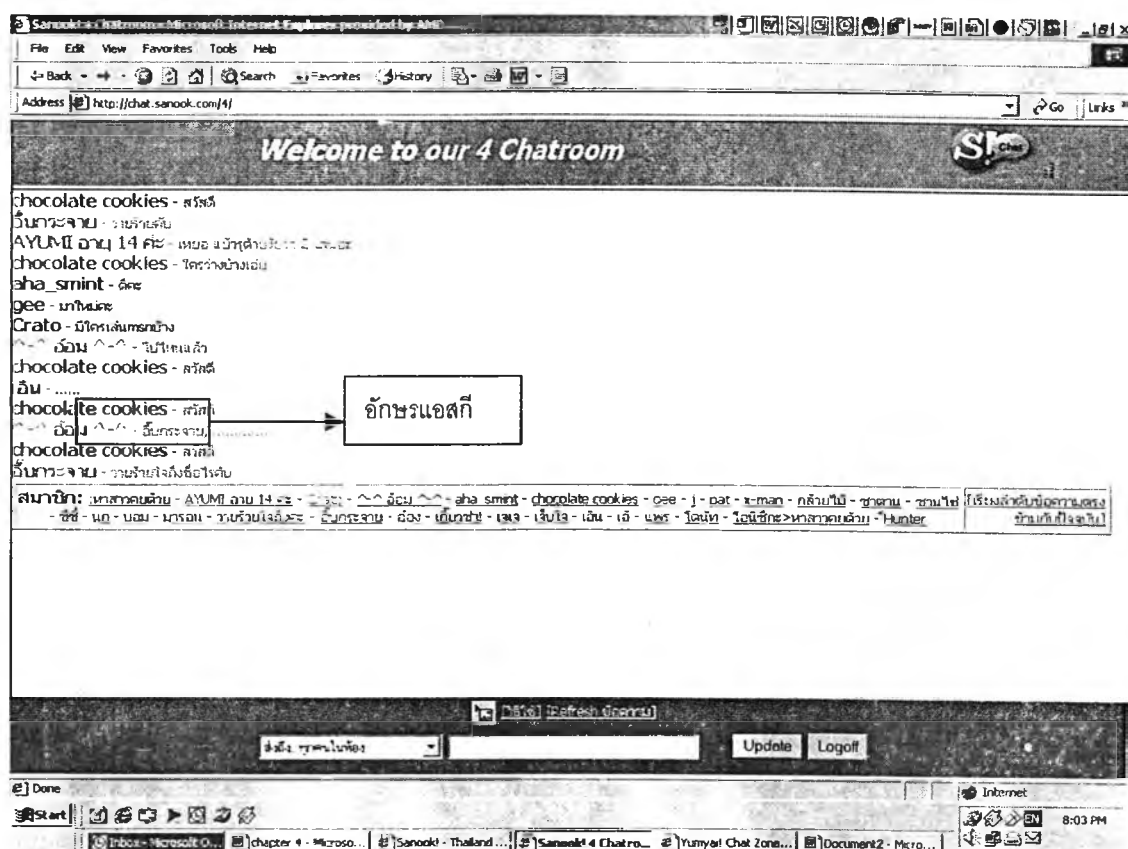
### 5.3 การใช้สัญลักษณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษา

การใช้สัญลักษณ์ (symbol) เพื่อประกอบข้อความในการสนทนา โดยผู้สนทนาต้องการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก (emotion) ตัวอย่างสัญลักษณ์ภาพที่ผู้สนทนาใช้ประกอบในการสนทนา

#### 5.3.1 การใช้ศิลปะอักษรแอสกี (ASCII Art)

ผู้สนทนาจะพิมพ์รูปแบบที่มีเครื่องหมายที่อยู่บนแป้นคอมพิวเตอร์ อาจผสมผสานกับอักษรภาษาอังกฤษ เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่อคู่สนทนา เช่น ในหน้าจอสนทนาเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> แสดงอักษรแอสกีแก่สมาชิกผู้สนทนาดังนี้

(อักษรแอสกี ย่อมาจาก American Standard Code for Information Interchange หมายถึง รหัสตัวอักษร ตัวเลขและสัญลักษณ์ที่กำหนดเป็นมาตรฐานให้ใช้ ในระบบคอมพิวเตอร์)



5.6 ตัวอย่างตัวอักษรแอสกีในหน้าสนทนาในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

ตัวอย่างการสนทนาโดยใช้ตัวอักษรแอสกีในเว็บไซต์ <http://www.yummyai.com>

โคล่อน - เหรอ...นั่นคิ แล้วตกลงชื่อเล่นจริงชื่อไร..^\_^,

KID - ม่ายบอก

นักบาส - อยากคุยกับคุณมากครับ อยากเป็นเพื่อน

### 5.3.2 ใช้เครื่องหมายต่างๆ

ผู้สนทนาใช้เครื่องหมายต่างๆ เพื่อต้องแสดงเจตนาถึงอารมณ์ความรู้สึกของตนต่อ  
คู่สนทนา เช่น ( ) ๆ ! ? ยยยยยยยยยย เป็นต้น

ตัวอย่างรูปแบบการสนทนาที่ใช้เครื่องหมายประกอบข้อความในห้องสนทนา

<http://www.yummyai.com>

<ลัทธิ> 22.57 : ไปเลยดีกว่าน่าาาาาาา เจ้าที่ธุาาาาาา เจ้าอย่าทำอาว อยุ่ข้างเลขาาาาา

<เอมีน> 22.57 : ถ้างั้นไปแล้วกัน

<ลัทธิ> 22.57 : กราบลาาาาา เลยน้า ลูกข้างต้องไปแ้วจ้าาาาา

<เอมีน> 22.58 : อือ

<ชายจช> 22.58 : บ๊อช่าาาาา (บรวิวิวิวิวิวิวิวิ บรวิวิวิวิวิวิ)

<ชายจช> 22.59 : เถงาอึบ เป็ง เขยอชยชยชยชยชยช

<เอมีน> 23.00 : เถมีชนกัลลัชชชชชชชชชช

คมคาย - .....เิงา.....

Fanta - บ๊าย บาย ครับ ทุก คน โชคดี

ram - ไม่มีเพื่อน นอนดีกว่า บ๊าย

u - ไม่คุยแล้วหรอ

เกด - ถูกเงิงเลข แล้ววิทย์ที่เริ่ม

ม้าไม้ - คอบไปไ้รับหรือป่าวครับ ?

นักบาส - อยากคุยกับคุณมากครับ อยากเป็นเพื่อน

KID - logged off.

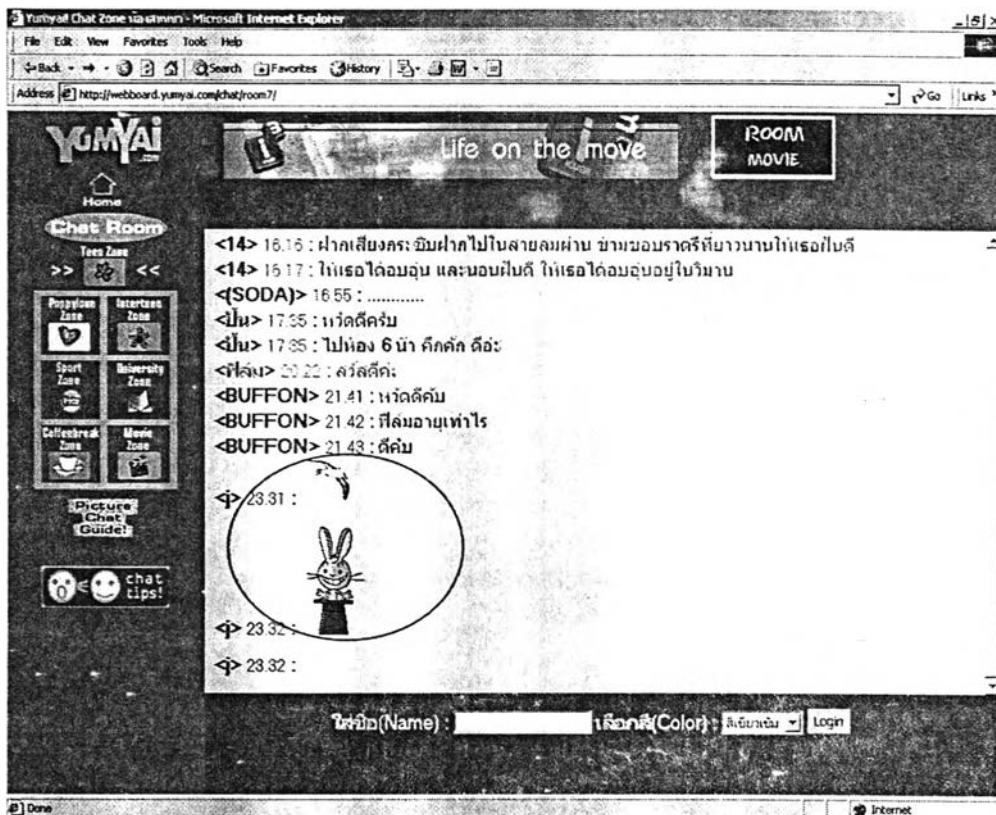
mi2 - LADY-DY, ดี

o - อายุ 23 ปีคะ (ด้วยความลัทธิจริง) และนักบาสละ หายว่าอ่อนกว่า o

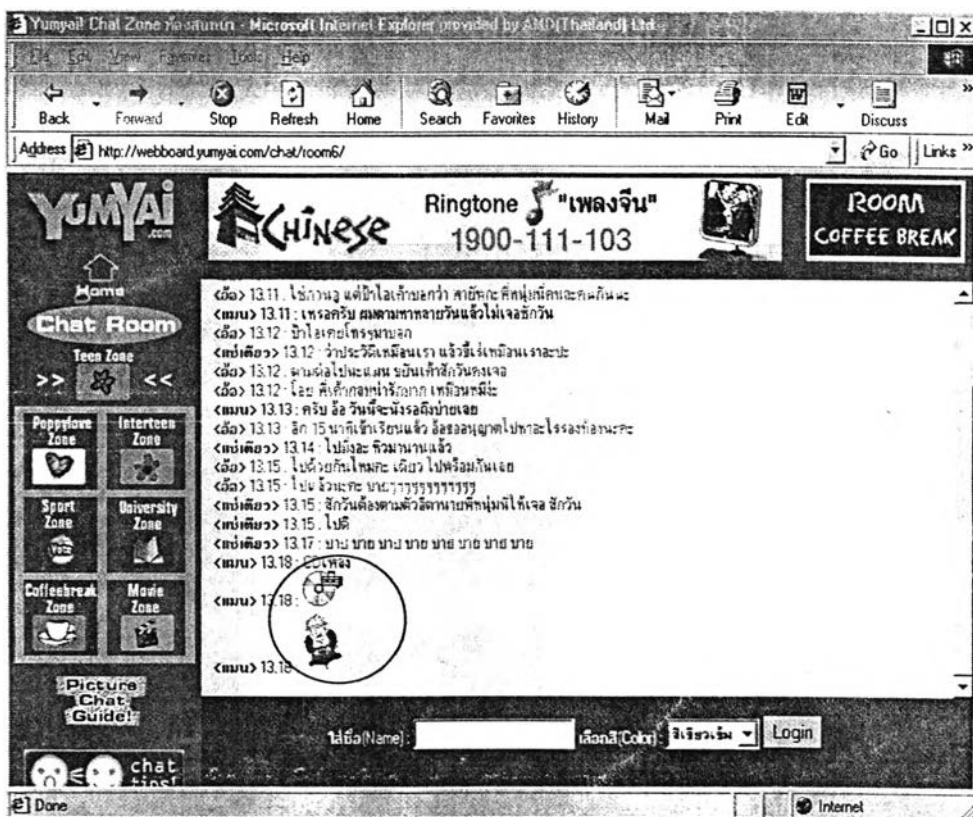


### 5.3.3 ใช้รูปภาพต่างๆ

ห้องสนทนาของแต่ละเว็บไซต์จะมีรูปแบบการสนทนาโดยการใช้รูปภาพต่างๆ เพื่อสื่อความหมายระหว่างคู่สนทนาโดยมีทั้งรูปภาพที่สามารถสื่อความหมายเป็นสากล เช่น รูปดอกไม้ รูปหัวใจ รูปคน รูปตัวตลก หรือ รูปสัตว์ต่างๆ เป็นต้น



5.7 ตัวอย่างรูปภาพที่ใช้ในห้องสนทนาจากเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>



5.8 ตัวอย่างรูปภาพที่ใช้ในห้องสนทนาจากเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

การสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษา นับเป็นสิ่งแตกต่างจากการสื่อสารระหว่างบุคคลในบริบทปกติที่เป็นได้ชัดเจน เนื่องจากการแสดงทางอารมณ์ของการสนทนาแบบเผชิญหน้า จะเป็นการแสดงออกโดยสีหน้า หรือปฏิกิริยาต่างๆ แต่การแสดงออกทางอารมณ์ในการสนทนาในอินเทอร์เน็ตต้องหารูปแบบหรืออาศัยรูปแบบอื่นๆ ทดแทนการแสดงออกทางอารมณ์ นั่นก็คือการใช้รูปสัญลักษณ์ หรือรูปภาพต่างๆ ทดแทน โดยที่คู่สนทนาจะเข้าใจถึงความหมายของรูปสัญลักษณ์เหล่านั้น หลังจากได้เข้ามาร่วมอยู่ในแพลตฟอร์มและบริบทการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตนี้

ในบริบทปกติในชีวิตจริงไม่มีใครกล้าที่จะพูดกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนด้วยประโยคหรือคำพูดแปลกๆ แต่ในห้องสนทนาเราจะพบภาษาเขียนที่แปลกๆ เป็นทั้งการเขียนเลียนแบบ ภาษาพูด การใช้เครื่องหมาย การเขียนคำซ้ำ หรือประโยคซ้ำๆ เพื่อแสดงอารมณ์ของผู้สนทนา ซึ่งรูปแบบการสื่อสารนี้เป็นรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะที่มีในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

รูปแบบการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต	ตัวอย่างคำสนทนา
การใช้อักษรซ้ำ	ว่ายยยยยยย , ตามบายจ้าาาา
การใช้ข้อความซ้ำ	เหงาจังโว้ยๆ
การเขียนเลียนแบบภาษาพูด	ตอบไปได้รับหรือป่าวครับ , วัตดี ม่ายเอา
การแสดงอารมณ์	55555555 , อีอิอิ , ว่าง .
การใช้ข้อความเป็นเนื้อเพลง	ไม่ว่าเธอกับฉันจะอยู่ห่างกันแสนไกล.....
การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย	Mai chai (ไม๊ไช่), sawasdee (สวัสดี)
การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ	ฮัลโหล บ้ายบาย
การใช้สีของตัวอักษร	สีแดง สีชมพู หมายถึง ความรัก สีดำ หมายถึง ความเศร้า
การใช้ความเข้มของตัวอักษร	ผมรักคุณ
การใช้ศิลปะอักษรแอสกี	^_^ (ยิ้มแฉ่ง , อารมณ์ดี)
การใช้เครื่องหมายต่างๆ	! (ตกใจ) ? (สงสัย คำถาม)
การใช้รูปภาพต่างๆ	รูปหัวใจสีแดงหรือชมพู (ความรัก) ขวดเหล้า, เครื่องดื่ม (สังสรร) CD (เสียงเพลง)

### 5.1 ตารางตัวอย่างรูปแบบการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต

จากข้อมูลทีกล่าวมาแล้วข้างต้นไม่ว่ารูปแบบการสื่อสารจะเป็นการใช้อักษรซ้ำ ข้อความซ้ำ การเขียนเลียนแบบภาษาพูด การแสดงอารมณ์ จะเป็นรูปแบบการสื่อสารเพื่อช่วยเรียกร้องความสนใจจากผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา เนื่องจากหากไม่ได้รับการตอบสนองจากคู่สนทนาที่ต้องการในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นการสื่อสารโดยการพิมพ์ ดังนั้น เพื่อเรียกร้องและดึงดูดความสนใจ โดยการส่งข้อความที่มีความแปลกและดึงดูดต่อคู่สนทนา ซึ่งจะทำให้บ่งเกิดของการทักทายเพื่อทำความรู้จัก

ส่วนการส่งข้อความเป็นเพลงหรือกลอน การใช้สีของตัวอักษร เป็นสิ่งที่ช่วยในการแสดงออกถึงความรู้สึกผ่านตัวหนังสือ เนื่องจากการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่ปราศจาก





“อยากเข้าไปหาเพื่อนคุณธรรมดา ไม่เชื่อเพราะไม่เป็นหน้ากัน จะไว้ใจได้อย่างไร”

(จันทร์เพ็ญ ไทยใหม่. สัมภาษณ์, 25 มิถุนายน 2544)

**ความสัมพันธ์เป็นเพื่อน** เป็นความสัมพันธ์ที่คนโดยทั่วไปที่อาจเพิ่งทำความรู้จักกันในห้องสนทนาเป็นครั้งแรกก็ได้ หรือมีการพูดคุยกันมากกว่าหนึ่งครั้งแล้ว แต่ความถี่ในการเข้ามาสนทนายังน้อยอยู่ โดยความตั้งใจที่ต้องการจะหาเพื่อนคุย มีอุปนิสัยคล้ายกัน มีความชอบคล้ายกัน อายุไล่เลี่ยกัน เป็นต้น ซึ่งการสนทนาหรือการทำความรู้จักกันในอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารกันโดยคู่สนทนาไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่ก็สามารถพูดคุย ทำความรู้จักกัน โดยที่ไม่ต้องเห็นหน้ากันก็ได้ และสามารถพัฒนาเป็นความสัมพันธ์แบบเพื่อน นอกจากนี้การสนทนาหรือการทำความรู้จักก็ไม่ได้จำกัดจำนวนคู่สนทนา อินเทอร์เน็ตสามารถเป็นสื่อทำให้บุคคลมาทำความรู้จักกันได้ครั้งละหลายคนใครก็ได้ที่ออนไลน์เข้ามาในเวลาเดียวกัน ในเว็บไซต์เดียวกันโดยไม่จำกัดเพศและวัยอาชีพ รูปร่างหน้าตา ฯลฯ

“แรกๆ อยากแค่เข้าไปลองดู หาเพื่อนคุย หลังจากคุยบ่อยๆ ก็มีบางคนกลายมาเป็นเพื่อนสนิทไปได้ มีเพื่อนสนิทเพิ่มขึ้นมาอีกคน”

(จินตนา ต่อดนกุล. สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2544)

**ความสัมพันธ์แบบเป็นแฟนหรือคู่รัก** คู่สนทนาต่างประเทศที่ได้ทำความรู้จักกันมาเป็นระยะพอสมควร และมีการศึกษาอุปนิสัยใจคอซึ่งกันและกันได้แล้ว หลังจากที่ได้มีการตกลงหรือมีพัฒนาการในการสร้างสัมพันธ์ภาพกัน ก็ต้องการเปลี่ยนระดับความสัมพันธ์จากการเป็นเพื่อนคุยหรือเพื่อนเที่ยว มาเป็นเพื่อนใจหรือเป็นแฟนกัน ด้วยระยะเวลาที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ในขณะเดียวกันก็เป็นช่วงเวลาเรียกว่า เป็นช่วงแห่งความรัก

“คุยกันได้ประมาณ 2-3 ครั้ง...นัดพบกัน แล้วก็ติดต่อกันมาเรื่อย เริ่มต้นยอมรับเป็นแฟนประมาณ เดือนกว่าๆ”

(ทินกร หาญชนะ. สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2544)

**ความสัมพันธ์เป็นคู่แต่งงาน** คู่สนทนาที่มีการติดต่อ ตั้งแต่ทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนหรือแม้กระทั่งนัดพบกัน ได้ระยะเวลานานระดับหนึ่งแล้ว จากความเห็นอกเห็นใจ ความใกล้ชิด

ความเหมือน ได้ทำให้ความสัมพันธ์พัฒนาได้จนถึงระดับสูงสุด การเปลี่ยนจากความเป็นเพื่อน มาเป็นคู่ชีวิตกันได้

“เรียนรู้ซึ่งกันและกัน พุดคุยในยามที่อีกฝ่ายต้องการจะคุยด้วย เป็นเวลานานนับเดือน มีการแลกเปลี่ยนกันดู รวมทั้งมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความสัมพันธ์จึงพัฒนาไป จนถึงขั้นนัดพบกันครั้งแรก และครั้งต่อไปเรื่อยๆ จากเริ่มแรกไม่คิดอะไรกันมากมาย จนมาเป็นคู่รักและคู่แต่งงาน รวมระยะเวลาที่รู้จักกันประมาณ 7 เดือน”

(ฉัตรธรรม ติชินานนท์ , อรจิรา บุญฉิม. เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

การสื่อสารระหว่างบุคคลในอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏขึ้นในปัจจุบันซึ่งจากวิเคราะห์ข้อมูลและการสัมภาษณ์คู่สนทนาในอินเทอร์เน็ตจำนวน 20 คู่ พบว่าความสัมพันธ์ที่พบเป็นจำนวนมากคือรูปแบบความสัมพันธ์เป็นคู่รัก เป็นเพื่อนพุดคุยธรรมดา จนกระทั่งเป็นเพื่อนสนิท โดยมีทั้งความสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกันและต่างเพศ รองลงมาเป็นความสัมพันธ์แบบแฟน หรือคนรัก และสุดท้ายเป็นคู่ที่แต่งงานกัน

จากการสัมภาษณ์ พบว่าหลังจากการที่คู่สนทนาที่ความรู้จักกัน ส่วนใหญ่จะทำการนัดหมายกันก่อนที่จะยุติการสนทนา ซึ่งส่วนใหญ่จะเลือกจากคู่สนทนาที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน เช่น มีความชอบในการท่องเที่ยว มีกิจกรรมพิเศษหรืองานอดิเรกเหมือนกัน เป็นต้น

ผู้วิจัยได้อาศัยหลักพัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มี 4 ขั้นด้วยกันมาช่วยในการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะระดับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

การทำความรู้จัก ขั้นตอนเป็นขั้นตอนแรกในการสร้างสัมพันธ์ภาพ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ ได้แก่ ความประทับใจเมื่อแรกพบ ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา เหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดให้บุคคลอยากเข้ามาทำความรู้จักด้วย

แต่ในการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในอินเทอร์เน็ต คู่สนทนาไม่สามารถเห็นรูปร่างหน้าตาของคู่สนทนาได้เลย หรืออาจจะมีการส่งรูปถ่ายมาพร้อมกับการติดต่อทางอินเทอร์เน็ต แต่รูปภาพเหล่านั้น อาจจะไม่ใช้ภาพถ่ายของคู่สนทนาที่ติดต่ออยู่ก็ได้

การแลกเปลี่ยนข้อมูล เป็นสิ่งต่อมาที่คู่สนทนาจะซักถามกันเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการติดต่อสนทนากัน เช่น ถามเกี่ยวกับการศึกษา คณะที่เรียนหรือจบ หากทำงานแล้ว ก็จะถามเกี่ยวกับงานที่รับผิดชอบ ที่ทำงาน ฯลฯ ทั้งนี้ในการสนทนาระหว่างบุคคลหลังจากทำความรู้จักกันแล้ว คู่สนทนายังมีโอกาสแลกเปลี่ยนประวัติกันเล็กน้อย เพื่อให้เกิดความราบรื่นในการสนทนา

“จะถามเกี่ยวกับอายุ เรียนหรือทำงานที่ไหน.....”

(จักรวรรม ตีฆานนท์.เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

“หลังจากทักทาย ก็จะถามอายุ แล้วก็อื่นๆ เช่น เรียนหรือทำงาน ถ้าเรียนอยู่ ก็ถามต่อว่าเรียนที่ไหน บ้านอยู่ที่ไหน ส่วนใหญ่ครั้งแรกจะยังไม่ให้เบอร์โทร...แต่จะนัดเข้ามาคุยใหม่”

(สนอง สารบูรณ์.เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

ในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต คู่สนทนาสามารถซักถามประวัติ อาชีพ การศึกษา การงานที่อยู่ได้ตั้งแต่การพบกันครั้งแรกในอินเทอร์เน็ต แต่การซักถามในครั้งต่อมาในการสนทนา อาจจะเป็นความบังเอิญเพิ่มขึ้น เช่น การทักทาย การขอเบอร์โทรศัพท์ การที่อยู่ เป็นต้น คู่สนทนาอาจจะแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้มากขึ้น เนื่องจากความรู้สึกใกล้ชิดสนิทสนมกันในช่วงการติดต่อที่มีมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป มีความชอบในบางสิ่งบางอย่างเหมือนกัน มีความสนใจอะไรเป็นพิเศษเหมือนกัน เป็นต้น

- การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ ในระดับความสัมพันธ์นี้คู่สนทนาต้องมีข้อมูลพื้นฐานที่แลกเปลี่ยนกับคู่สนทนาอย่างมาก มีความเข้าใจ สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนได้เกือบทุกเรื่องหากเปรียบเทียบความสัมพันธ์ขั้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ ระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคลกับการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลพัฒนาได้ช้ากว่าการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการสื่อสารระหว่างบุคคลต้องมีระยะทางหรือระยะเวลาในการทำความรู้จักกัน นอกจากนี้คู่สื่อสารมีความระมัดระวังมากกว่าการสนทนาในอินเทอร์เน็ต ที่การสนทนาจะเปิดเผยได้มากกว่า การสนทนาถามตอบทำได้อย่างทันที คู่สื่อสารรู้สึกเป็นอิสระมากกว่า

“คุยกันทั้งทางโทรศัพท์ และในอินเทอร์เน็ต เรียนรู้ซึ่งกันและกัน แลกถ่ายรูปถ่ายกันดู จากนั้นก็นัดพบกันครั้งแรก หลังจากรู้จักกันประมาณ 4 เดือน”

(จินตนา ต่อนกุล.สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2544.)

“ต่างฝ่ายต่างชอบเพลงเหมือนกัน ก็เลยทำให้สนิทสนมกันเร็วมาก โทรศัพท์คุยกันทุกวัน”  
(พิเชษฐ์ นิลพลอย.สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2544.)

- การแลกเปลี่ยนข้อมูลระดับคงที่ ระดับความสัมพันธ์มีทั้งการโต้แย้ง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้านอารมณ์ที่สามารถยอมรับกันได้ความสนิทสนมที่มีมาก และความไว้วางใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สามารถพัฒนาไปสู่ระดับความสัมพันธ์ที่มากกว่าเป็นเพื่อนธรรมดา เช่น เป็นเพื่อนสนิท เป็นแฟนหรือเป็นคู่รัก จนกระทั่งเป็นคู่แต่งงานกันในที่สุด

“...บ้านอยู่ รอยตรงข้ามกัน เมื่อเริ่มสนิทกันมากขึ้นก็จะไปเที่ยวบ้านเป็นประจำ ช่วยเหลือปัญหาทุกอย่างในบ้าน ไม่ว่าจะเป็นซ่อมไฟฟ้า ประปา ดูแลซ่อมรถยนต์...”  
(พรณี ธีรพรวัฒนา.สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2544.)

การแสดงออกทางการสนทนานั้น ถือได้ว่าเป็นพื้นฐานของภาษา เพื่อที่จะใช้แสดงออกทางความหมายและแสดงออกซึ่งเจตนาของผู้สนทนา ในการที่จะให้บทสนทนาประสบความสำเร็จ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจเจตนาของผู้พูด ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการสนทนาแต่ละครั้งประกอบด้วย เช่น การเปล่งเสียง การแสดงความหมายของผู้สนทนาโดยคำพูดเพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนา และการแสดงความหมายโดยการตีความของผู้ฟัง

การแสดงออกโดยการเปล่งเสียงนั้นจะแสดงออกถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้พูด ส่วนรูปแบบการแสดงความหมายโดยคำพูด เพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนานั้นเป็นการแสดงความหมายในความคิดของผู้พูด และเป็นความหมายที่ผู้พูดต้องการสื่อให้ผู้ฟังรับรู้ ผู้ฟังก็จะตีความได้ตรงกันกับผู้พูด ในระหว่างการสนทนาจะมีการปรับปรุงรูปแบบในการสนทนาอยู่เสมอคือ มีการเปลี่ยนแปลง ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในระหว่างการสนทนา

ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนา	จำนวนร้อยละแสดงระดับความสัมพันธ์ของคู่สนทนา	รูปแบบการสนทนาในอินเทอร์เน็ต
1.คนรู้จัก -เพศเดียวกัน (หญิง หญิง) (ชาย ชาย) -เพื่อนต่างเพศ	34.0% 12.0% 8.0% 14.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้อักษรซ้ำ ข้อความซ้ำ เพื่อเรียกร้องและดึงดูดความสนใจ</li> <li>ใช้สีของตัวอักษรสดใส ตัวอักษรเข้ม</li> <li>ใช้รูปภาพสัญลักษณ์ที่สวยงามแปลกๆ</li> </ul>
2.เพื่อนธรรมดา -เพศเดียวกัน (หญิง หญิง) (ชาย ชาย) -เพื่อนต่างเพศ	20.0% 7.0% 5.0% 8.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้อักษรซ้ำ ข้อความซ้ำ เพื่อบอกอารมณ์ เช่น เหงาาาา</li> <li>ใช้สีของตัวอักษร</li> <li>ใช้รูปภาพสัญลักษณ์ที่สวยงามแปลกๆ</li> <li>คำเลียนเสียงพูด เนื่องจากมีความคุ้นเคยกันแล้ว</li> <li>ใช้เครื่องหมายต่างๆ</li> </ul>
3.เพื่อนสนิท -เพศเดียวกัน (หญิง หญิง) (ชาย ชาย) -เพื่อนต่างเพศ	30.0% 8.0% 9.0% 13.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>ใช้ข้อความ</li> <li>รูปภาพเก่าๆ</li> <li>เพลง กลอนที่มีความหมาย</li> </ul>
4. แฟน (คู่รัก)	11.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>คำซ้ำ เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์</li> <li>ส่งภาพสวยๆ เพื่อแสดงถึงความพิเศษ</li> <li>รูปภาพที่มีความหมายหวานๆ</li> </ul>
5. แต่งงาน	5.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>ข้อความ เพลง กลอน เพื่อแสดงความห่วงใยและสม่ำเสมอ</li> </ul>
รวม	100.0%	

## 5.2 แสดงร้อยละของรูปแบบการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต

จากตาราง 5.2 จะแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่เคยเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน และการทำความรู้จักก็เกิดจากความต้องการของแต่ละคนที่จะเลือกติดต่อกับคนที่ตนเองพอใจ โดยในการสร้างสัมพันธ์ภาพเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใหม่ให้เกิดขึ้นกับคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนเป็นความพยายามสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าห้องสนทนาใหม่กับผู้สนทนาคนอื่นๆ ในห้อง

สนทนานั้นๆ โดยผู้ร่วมสนทนาในกลุ่มนี้เป็นผู้สนทนาที่ไม่คุ้นเคยกับห้องสนทนานั้นๆ หรือเป็นผู้เพิ่งเริ่มเข้าสู่ห้องสนทนาในครั้งแรกๆ การสนทนาจะเป็นไปในลักษณะแนะนำตัวถามข้อมูลส่วนบุคคลมากกว่าจะพูดคุยกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การถามชื่อ อายุ สถานศึกษา แต่หากเข้ามาอีกในโอกาสต่อๆ ไปความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาขึ้น มีการแนะนำให้รู้จักกับสมาชิกประจำห้องสนทนา หรืออาจมีการนัดหมายพบเจอกันในโอกาสต่อไป การเลือกจากชื่อที่แปลกหรือคำสนทนาที่เรียกร้องความสนใจ แต่ระดับความสัมพันธ์ที่เป็นเพียงเพื่อนหรือคนรู้จักที่เพียงทักทายกันเพียงครั้งเดียวและก็ได้ไม่มีการติดต่อกันอีกเลย คิดเป็น 34% ทั้งนี้เพราะคู่สนทนาอาจจะเปลี่ยนชื่อหรือไม่ได้สู่ห้องสนทนานั้นอีกเลย อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้นับว่าการทำความรู้จักกันเพียงครั้งแรกครั้งเดียวก็นับเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพให้เกิดขึ้น และมีจำนวนถึง 30% ที่เมื่อทำความรู้จักกันแล้ว และยังคงมีการติดต่อสื่อสารกันเพื่อรักษาความสัมพันธ์ ซึ่งเป็นปฏิสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นว่าคู่สนทนามีความสนิทสนมคุ้นเคยและรู้จักกันมาแล้ว ในห้องสนทนาส่วนใหญ่จะมีผู้สนทนาที่เข้าร่วมสนทนาเป็นประจำ จนเป็นที่รู้จักกันในกลุ่มในห้องสนทนานั้นๆ คนกลุ่มนี้จึงเข้ามาพูดคุยกันในลักษณะคนคุ้นเคย เรื่องที่สนทนาจะเป็นเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน มีการเล่าสู่กันฟังหรือถามตอบในประเด็นหรือเรื่องราวต่างๆ เช่น การถามสารทุกข์สุกดิบ เหตุการณ์ที่ผู้ร่วมสนทนาไปพบมาในแต่ละวันหรือถามถึงผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆ ที่รู้จักก็จะมี การนัดหมายพูดคุยกันอีก โดยระดับความสัมพันธ์ก็จะยิ่งเพิ่มความสนิทสนมและไว้วางใจกัน รูปแบบการสนทนาที่มีความเป็นกันเองและหัวข้อสนทนายกเปิดเผยมากขึ้น มีการติดต่อแลกเปลี่ยนกันอย่างสม่ำเสมอ การช่วยเหลือกันในหน้าที่การงาน ความชอบทั้งงานอดิเรก และกิจกรรมต่างๆ ที่เหมือนกันก็ทำให้ความสัมพันธ์เกิดขึ้นและด้วยระยะเวลาของการติดต่อสื่อสารกันระยะเวลาหนึ่ง ไม่ว่าจะโทรศัพท์ เพจเจอร์ การแลกเปลี่ยนรูปถ่ายซึ่งกันและกัน หรือแม้กระทั่งการนัดพบเพื่อพบกันในความเป็นจริง ก็ทำให้ความสัมพันธ์งอกงามได้เหมือนการพัฒนาสัมพันธ์ภาพที่มีในสังคมจริง

นอกจากนี้ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ ได้แก่ ความประทับใจครั้งแรก (First Impression) ความประทับใจเมื่อแรกพบนี้จะมีผลต่อการรับรู้ การตีความ และการมีพฤติกรรมโต้ตอบที่ดี เข้าหา ร่วมมือ และสนับสนุน ความประทับใจของบุคคลที่มีต่อกันนั้น อาจเกิดขึ้นได้เพียงแต่เริ่มรู้จักกันในระยะแรกๆ รูปร่าง หน้าตา กิริยาอาการ หรือการแสดงความสามารถ มีผลทำให้คู่สนทนาเกิดความประทับใจต่อกันได้

ความดึงดูดเรื่องรูปร่างหน้าตา ความสวยงามก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์กัน ในการสนทนาในอินเทอร์เน็ตจะเป็นการสนทนาที่จะไม่เห็นหน้าคู่สนทนา ดังนั้นรูปร่างหน้าตาไม่มีผลต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพ

ความใกล้ชิด มนุษย์เรามีธรรมชาติอยู่อย่างหนึ่งคือ เมื่ออยู่ใกล้ชิดสิ่งใดมักจะเอาความรู้สึกเชิงบวกเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นด้วย ความใกล้ชิดระหว่างบุคคลมีอิทธิพลทำให้บุคคลชอบพอกัน เช่น บุคคลที่มีโอกาสได้อยู่ใกล้ชิดกัน ทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งกิจกรรมทางสังคมและกิจการงานก็จะทำให้บุคคลชอบพอกันได้ ความสามารถก็เป็นปัจจัยหนึ่งต่อความชอบ เช่น คนเรียนเก่ง เล่นกีฬาเก่ง ทำงานเก่ง เป็นต้น ความคล้ายคลึงกันในด้านทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ บุคลิกภาพ ระดับการศึกษา หรือ ความสอดคล้องของแตกต่างกัน เช่น คนพูดมาก ชอบคนฟัง คนใจร้อน ชอบคนใจเย็น ในการสนทนาความถี่จะเป็นปัจจัยขัดขวางความใกล้ชิด เพราะหากคู่สนทนา มีการพูดคุยกันมาก ก็จะทำให้มีความสนิทสนมกันมากขึ้นได้

“ พบกันในเน็ตทุกวัน.... ตามไปชีวิตประจำวัน”

(ดร.ณิ เวทยา.สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2544.)

การรับรู้ของมนุษย์เรานั้นก็ขึ้นอยู่กับความรู้ต่อสิ่งเร้าต่างๆ เช่น การซ้ำ สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว อาจจะไม่ส่งผลให้บุคคลสนใจที่จะรับรู้ แต่ถ้าเกิดขึ้นซ้ำๆ ก็มีผลให้เกิดการรับรู้ เช่นเดียวกับการสนทนาในห้องสนทนา หากคู่สนทนาต้องการเรียกร้องความสนใจก็จะพิมพ์คำซ้ำๆ หรือข้อความซ้ำๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ความเข้มของตัวอักษรก็เป็น ปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการรับรู้ สิ่งเร้าที่มีความเข้มสูงก็จะดึงดูดให้คู่สนทนาสนใจได้ เช่น ภาพขนาดใหญ่ ความหนาของตัวอักษร สีสดใส ouchad เป็นต้น

ดังนั้น ในการสื่อสารระหว่างบุคคล การที่คนเราจะสนใจหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือไม่นั้น จะเกิดมาจากปัจจัยที่เรารู้สึกพอใจบุคคลทางกายภาพที่มองเห็นหรือสัมผัสได้ก่อน จากนั้นถึงจะพิจารณาถึงอุปนิสัยใจคอว่าเป็นอย่างไร เข้ากันได้หรือไม่ จึงต้องมีการพบปะพูดคุยกันซึ่งหน้า เพื่อช่วยประกอบในการตัดสินใจว่าต้องการจะพัฒนาสัมพันธภาพต่อไปหรือไม่ ซึ่งแตกต่างกับการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตที่ต้องสร้างสิ่งเร้าต่อคู่สนทนาด้วยการสร้างคำพูด ข้อความหรือให้สัญลักษณ์ต่างๆ ให้คู่สนทนา รู้สึกสนใจจนอยากที่จะสนทนากับเรา ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ารูปแบบการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างไปจากการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า เพราะผู้สนทนาต้องอาศัยจินตนาการและความรู้สึกส่วนตัวเป็นอย่างมาก ส่วนการสื่อสารระหว่างบุคคล คู่สนทนาสามารถสังเกตอารมณ์ ความรู้สึก หรือปฏิกิริยาตอบสนองในระหว่างการสนทนาได้ทันที